KYPRUS EN MER DU MILIEU

Par Olivier Durand

" A la fois sauvage et mystérieuse, Kyprus offre à la vue, de glorieux vestiges noyés dans des paysages d'une beauté incomparable. Son climat exceptionnel a fait de cette île l'une des plus attirantes de la Mer du Milieu.
C'est par un fort bel été que j'ai débarqué sur cette antique terre du cuivre. J'ai vite appris à connaître et à aimer ses paysages magnifiques et son calme apaisant. A mon insu, cependant, plusieurs menaces planaient sur ce joyau insulaire ; des menaces qui allaient bientôt se manifester et engloutir ce paradis. L'une d'entre elle, j'allais l'apprendre, portait le nom de Granbretanne. "

Extrait des Chroniques d'Erlan de Parye

Kyprus en Bref

Dirigeant : Le Roi Erlwousos Sbylos dit " le Petit "
Goule : Le Roi Wagan Shrug Tan

Population (5290) : 100 000 îliens environ dont :
- Spanyars : 11 000
- Grekiens : 67 000
- Turks : 17 000
- Étrangers : 3 000
- Mutants : 1 000 environ

Goules : 20 000 environ réparties en trois clans principaux

Cours d'eau : le Jalias, le Pédias.

Importations : coton, myrrhe, esclaves.
Exportations : citrons, pommes de terre, blé, orge, vin.
Production : bijoux, pavot et opium, différents onguents et baumes à base de pavot.

A la Mémoire des Insulaires

Après une longue histoire faite de passions, d'invasions et de conquêtes, Kyprus est désormais rongée par une lente décadence résultant de l'épuisement de ses principaux gisements de cuivre. Pourtant cette île a connu d'autres sombres époques. Ainsi, il y a trois mille ans de cela, une gigantesque bataille navale opposa différentes nations maritimes au large de ses côtes. Cette portion de terre, au demeurant paisible, apparaissait alors comme une position stratégique incontournable en Mer du Milieu. Nombreux étaient les candidats à sa domination. Ces temps de chaos, mieux connus sous le nom de " Guerre des Monarques " virent de gigantesques armées se disloquer dans des combats pathétiques. Les légendes racontent que les forêts et les cités de Kyprus se consumèrent dans l'anarchie de ce conflit. C'est aussi à cette époque que de puissants souverains érigèrent les monumentales citadelles dont les ruines parsèment encore les reliefs.

Plus proche de nous, en 4989, Kyprus a été colonisée par l'Empire du Milieu. A cette époque, le puissant trône d'Espanyia a pris soin d'instaurer un conseil de représentants qui siège encore aujourd'hui à Nikosia. Ces notables décident notamment des actions diplomatiques et des cours des denrées orientales. En cas de litige commercial, ces dignitaires sont investis des pleins pouvoirs et ils peuvent ainsi dénouer la plupart des situations délicates.

Aujourd'hui, Kyprus reste un important Comptoir Commercial, placé sous la bienveillante protection de la Guilde d'Espanyia. Elle abrite par conséquent une forte proportion de marchands et de négociants spanyars exilés. Désormais, le volume des échanges commerciaux avec les états côtiers de la Mer du Milieu progresse chaque année, offrant constamment de nouvelles perspectives de développement. Cette impulsion reste néanmoins freinée par la persistance de l'antagonisme qui oppose les greks aux turks.

A l'heure de la Granbretanne, Kyprus continuera à couler des jours heureux jusqu'en 5298, date à laquelle elle deviendra un objectif stratégique pour Huon, décidé à asseoir sa suprématie en Mer du Milieu. Tombée aux mains de Gorden Valt, Grand Maître de l'ordre du Glouton, sa chute précédera de peu la conquête de la Turkia par ce même tyran. Kyprus ne sera en définitive qu'une simple étape dans les projets impériaux ; néanmoins, une importante garnison y sera affectée dans le but d'assurer la sécurité du Gotha granbreton ayant fait de cet endroit un lieu de villégiature et de plaisance. Auparavant, une grande partie des îliens aura été déportée à Londra, Kyprus ne conservant plus que des contingents d'esclaves et de serviteurs chargés d'assouvir les attentes de leurs Maîtres.

Ce sont les turks qui libéreront Kyprus du joug impérial en même temps qu'ils l'annexeront. Cependant, les rescapés kypriotes terrés dans la mine sous-marine de Kessen, réclameront bientôt leur indépendance. Libérés de l'oppression granbretonne, ils donneront naissance à plusieurs mouvements indépendantistes dont les actions terroristes seront secrètement soutenues par le trône

d'Espanyia et par les cités-état de Grekie. A force de persévérance et de courage, ces patriotes finiront par reconquérir leur liberté...

Chronologie des Événements de 5290 à 5300

5290 Perdue aux confins de la Mer du Milieu, Kyprus coule des jours paisibles, loin des mouvances qui commencent à agiter les nations du Vieux Continent. Sur l'île, trafics en tous genres, complots et assassinats vont bon train. S'il est indiscutable que Kyprus reste un point de contact entre les différentes nations qui bordent la Mer du Milieu, elle n'en demeure pas moins tiraillée entre les luttes politiques et militaires qui opposent la Turkia aux cités-état de Grekie.

La menace granbretonne n'est relayée qu'au travers de rares récits d'aventuriers auxquels les insulaires ne prêtent guère crédit.

5291 Les tensions intérieures deviennent une source permanente de conflits. Dans les cités du sud, quelques groupes de dissidents et de rebelles turks commencent à structurer des organisations qui visent à combattre la domination grekienne...

5292 Dans les villes de Lima, Larkarna et Amagostos, des affrontements sanglants entre grekiens et turks rendent la cohabitation ethnique de plus en plus difficile. D'un côté comme de l'autre, séparatistes et extrémistes tendent à aller vers une partition de l'île et leurs actions terroristes redonnent vie au spectre de la guerre civile...

Des enlèvements de personnes, orchestrés par les goules, sont de plus en plus nombreux. De même, plusieurs vaisseaux fantômes sont retrouvés errants non loin des côtes. Le Roi Erlwousos fait ouvrir une enquête et engage de talentueux aventuriers pour résoudre ce mystère...

5293 Aphrodite change une nouvelle fois d'enveloppe charnelle au cours d'une cérémonie grandiose qui s'étale sur plus d'une semaine. Comme de coutume, cet événement majeur redore le culte de la déesse et de nombreux disciples partent en pèlerinage sur toute l'île pour collecter des offrandes et enrôler des fidèles.

5294 Les goules se préparent à la guerre. Elles attaquent plusieurs vaisseaux marchands et exterminent leurs équipages. Le Roi Erlwousos, désemparé, fait appel à d'importants contingents de mercenaires recrutés sur le Vieux Continent. En milieu d'année, une puissance jusqu'alors insoupçonnée et millénaire surgit de la Mer et déferle sur les cités côtières du sud. Larkarna est la première visée par cette offensive. La guerre est déclarée et l'île subit dès lors un véritable blocus. Cependant malgré plusieurs batailles âpres et sanglantes, les goules finissent par être vaincues par les compagnies de mercenaires. Affaiblies, elles battent en retraite dans leurs cités sous-marines.

Au delà de cette victoire, l'action des goules permet de mettre en évidence l'importance de leurs forces et la menace qu'elles représentent pour les insulaires. De même leur offensive a pour conséquence immédiate de priver Kyprus de sa manne touristique...

5295 Alors qu'une guerre sans précédent embrase l'Europe, de nombreux réfugiés affamés envahissent les principales cités. Le volume des transactions chute de manière catastrophique, entraînant la ruine de plusieurs gros bonnets du commerce et du tourisme...

Famine et épidémies se répandent progressivement, modifiant radicalement le visage de l'île.

5296 En raison des événements qui accablent l'Europe, Kyprus se vide lentement de sa riche clientèle. Désormais, rien ne semble plus pouvoir enrayer ce processus qui ruine peu à peu tous les rêves de grandeur des marchands de la Guilde d'Espanyia.

5297 Le Roi Erlwousos, convaincu de la menace granbretonne, se résout à rencontrer Wagan Shrug Tan. Lors de cette réunion secrète, il négocie une alliance avec les goules...

5298 En début d'année, les granbretons lancent une offensive massive et se rendent maîtres de Kyprus en seulement deux semaines. Ils éradiquent toutes les poches de résistance et se livrent à d'ignobles atrocités, allant même jusqu'à décapiter publiquement Erlwousos. Dès lors, les insulaires vivent un véritable calvaire, rythmé par les massacres et les déportations. Tout le Gotha granbreton se donne désormais rendez-vous dans ce lieu privilégié où peut s'exercer toute leur ignominie.
En fin d'année, le Prince Wagan, assoiffé de vengeance, attaque les garnisons granbretonnes stationnées à Lima et Larkarna. Bien que ces assauts soient des échecs, ils ont le mérite de déstabiliser les légionnaires en place.

5299 En janvier, l'Empire d'Espanyia, offensé par les exactions et les prétentions hégémoniques du Ténébreux Empire, entre finalement en guerre. Hélas sa machine de guerre s'essouffle rapidement devant l'écrasante supériorité des légions de Huon.

Dans l'intervalle, Kyprus sort de l'impasse. En effet, après un an de colonisation meurtrière, émaillée d'exactions contre sa population, la chute de Londra isole la garnison granbretonne de l'île. Profitant du chaos naissant, un fermier turk donne le signal de la révolte. Cependant, l'infâme Gorden Valt prend les opérations en main. Fermement décidé à maintenir ses forces, il fait fortifier les côtes en prévision d'un éventuel débarquement. En milieu d'année, une flottille de navires turks réussit tout de même à s'imposer au large de Polis. Quelques heures plus tard, plusieurs bataillons débarquent sur Kyprus. Au terme d'âpres combats, ces formations reprennent une à une les principales cités. Harcelée, Nikosia reste efficacement défendue par les troupes de Gorden Valt qui parvient à tenir tête à ses assaillants pendant plusieurs semaines avant de s'enfuir pour le Continent. Libérée, Kyprus est aussitôt annexée par ses prétendus sauveurs.

5300 Exsangue et ruinée, l'île n'est plus désormais que l'ombre d'elle même. Les turcs essayent pourtant de lui redonner un semblant d'attrait touristique et commercial en développant plusieurs guildes marchandes. Ces tentatives fragiles rencontrent une opposition franche et massive de la part des grekiens et des spanyars...

Cadre Général

Vue des airs, Kyprus a la forme caractéristique d'une hache. Par sa superficie, c'est la troisième île de la Mer du Milieu, bien que son influence politique et militaire soit réduite. Le pays est assez montagneux, et parsemé de ruines d'anciens châteaux. La structure de l'île se compose d'une large dépression centrale encadrée par deux chaînes montagneuses peu élevées connues sous le nom de monts Kylos et de monts Kyrénien. Le nord-est de l'île s'achève sur la presqu'île effilée de Ténosis sur laquelle se dresse l'impressionnant Fort de la Pointe.

Kyprus n'a que peu de ressources naturelles, les exploitations intensives du passé ayant significativement appauvri son sol et ses mines. De fait, l'agriculture, la pêche et la chasse constituent les seules ressources des insulaires, abstraction faite des activités marchandes et touristiques.
Le climat est sec et particulièrement ensoleillé avec des hivers très doux. Les cours d'eau asséchés en été se transforment en véritables torrents lors des pluies hivernales. D'ailleurs, les deux fleuves principaux le Pédias et le Jalias sont parfois à l'origine d'inondations catastrophiques.

Les paysages de Kyprus sont verdoyants au printemps, or brûlé en été et très colorés en automne. La faune est peu variée et se compose essentiellement de gibier de petite taille. En revanche, des aigles gigantesques et encore insoumis, nichent dans les rares forêts ou aux sommets des montagnes. Ces oiseaux mutants s'attaquent parfois à l'homme quand leurs proies favorites — bovins, moutons... — viennent à manquer.

Les principales cités

NIKOSIA : Nikosia est la capitale de Kyprus. Ville centrale, c'est ici que se concentre l'administration dont la majorité des représentants appartient à l'Empire d'Espanyia. Nikosia est un lieu magique de par sa beauté et de par son extraordinaire richesse. Elle cumule avec brio les avantages d'une cité de plaisance et ceux d'un comptoir commercial. Attractive et captivante, la ville a fait tomber plus d'un visiteur dans ses redoutables filets en ruinant parfois des familles entières.

Première place du commerce de l'île, Nikosia dispose des meilleures routes d'accès soigneusement pavées et entretenues. Ville de tous les excès et de toutes les tentations, elle est aussi le principal comptoir commercial du trône d'Espanyia en Mer du Milieu. A la tête de ce commerce lucratif siège la sulfureuse Comtesse Enora de Montoya, connue pour ses frasques inénarrables.

Aux environs de Nikosia, la plaine centrale est affectée à la production de céréales, essentiellement du blé et de l'orge. Toutefois, ce sont les citrons et les pommes de terres qui assurent la majorité des exportations. Ici et là, on dénombre également d'importantes plantations de pavot, d'arbres fruitiers, des vignes et des champs d'oliviers.

POLIS : Cité portuaire, Polis doit d'abord son succès au fait que son immense port accueille quotidiennement les représentants de la bourgeoisie et de la noblesse venant se prélasser et se divertir sur Kyprus. C'est en effet ici que viennent mouiller quelques-uns des plus grands et des plus luxueux voiliers de plaisance du Continent, dans l'attente du retour de leur propriétaire.

LIMA, AMAGOSTOS, PAPHOS ET LARKARNA : Ces antiques cités côtières sont les principales villes du sud de l'île. Discrètes mais largement fortifiées, elles méritent toutes une halte, ne serait ce que par la beauté et l'unicité de leurs sites archéologiques, leurs impressionnantes vignes, leurs ravissants ports de pêche ou encore leurs vergers d'orangers et de citronniers. Les routes qui les relient traversent des chapelets de bourgs et de villages aux façades blanchies à la chaux alors que dans leurs tavernes enfumées, on sirote un alcool local connu sous le nom d'Ozo...

Voyager à Kyprus

L'intérieur des terres est relativement sur, si l'on exclue l'existence de bandes de brigands bien organisés. Les côtes sont beaucoup plus dangereuses, en raison de la présence des goules des mers qui se livrent à de nombreux rapts sur les groupes de voyageurs isolés. Au delà de ces menaces, il faut avouer que Kyprus offre bien des trésors et des mystères aux curieux et aux persévérants.

Particularités Locales

Hors des sentiers battus, Kyprus renferme de splendides découvertes et des dangers insoupçonnés. Son histoire et ses paysages, vieux de plusieurs millénaires, ont été façonnés par des conflits impitoyables et de longues époques de colonisation. Ces événements du passé ont durablement marqué cette terre et la mémoire de ses habitants.

La Plaine Ocre

Baptisée ainsi en raison de la couleur de sa terre, cette plaine ressemble à une steppe aride et désertique. Elle résulte de l'utilisation d'armes de destruction massive. Sans raison connue, une brise frémissante y souffle en permanence, s'insinuant entre les pierres et pleurant d'un long gémissement. En hiver, une brume épaisse et grisâtre s'y installe. Tout disparaît dans ce brouillard opaque.

L'école des Gladiateurs du Socle

Abritée dans les solides murailles du Fort de la Pointe, cette école d'entraînement forme aujourd'hui plus d'une cinquantaine de gladiateurs par an. L'enseignement est dispensé sur deux ans et fait appel aux techniques de combats les plus innovantes. C'est le Maître Laniste Gyorn, lui même ancien gladiateur, qui s'assure de la qualité de ses recrues.

A l'issue de la formation, une partie de la " production locale " alimente les écuries de gladiateurs du Continent. Il existe deux manières de rejoindre l'enseignement des Gladiateurs du Socle : la première est d'être un esclave acheté par Gyorn et destiné à se battre dans l'arène, la seconde est d'être suffisamment fortuné pour financer l'intégralité de sa formation sur deux ans !

Assez discrète à sa création, l'école de Gyorn n'a jamais cessé de croître en renommée, si

bien que des acheteurs viennent parfois de très loin pour se procurer de la " marchandise " de qualité...

Les Goules des Mers

L'existence des clans de goules des mers représente aujourd'hui le plus grand danger qui menace les insulaires de Kyprus. Ces créatures comptent ici au moins trois colonies importantes qui rassemblent plus d'une vingtaine de milliers d'individus. La plus puissante colonie est dirigée par un Roi Goule appelé Wagan Shrug Tan. Depuis toujours, les rapts sont nombreux sur les côtes sud de Kyprus. Cette situation a obligé les autorités à mettre en place une surveillance accrue. Mais ce sont surtout les bateaux marchands qui font les frais des exactions des goules avec parfois des équipages entièrement raflés et des embarcations abandonnées, errants au grès des vagues en véritables vaisseaux fantômes. Évidemment, les autorités occultent avec maestria tous ces " problèmes " aux yeux de la riche clientèle qui investit plusieurs mois durant, les cités de Polis et de Nikosia.

Les mines sous-marines

Peu après l'épuisement des ressources minières de Kyprus, des chercheurs talentueux mirent au point des techniques sous-marines d'exploitation minière. Ces méthodes reposaient alors sur la construction de gigantesques dômes de verre, alimentés en oxygène par une variété d'éponge étudiée pour filtrer l'oxygène contenu dans l'eau. Une fois ce procédé rendu fiable, ces mines furent exploitées pendant plusieurs décennies. Après le Grand Cataclysme, les installations furent abandonnées et ce n'est que bien plus tard que les Goules des Mers s'approprièrent ces territoires sous-marins. Aujourd'hui, sur la dizaine de mines construites, trois sont encore en état de fonctionnement. Elles abritent de petites cités sous-marines situées à près de 50 mètres en dessous du niveau de la mer. C'est dans ces univers dangereux et merveilleux aux formes harmonieuses et à l'architecture futuriste que ces mutants aquatiques prolifèrent et structurent leur société. La plupart des habitants de Kyprus méconnaissent l'existence des mines et les autorités s'évertuent à renforcer cette ignorance. Ce secret, s'il était dévoilé, risquerait de ruiner rapidement leur fond de commerce.

Aujourd'hui, la plus vaste et la mieux conservée des installations sous-marines est sans aucun doute la mine de Kessen, véritable colosse immergé. En 5298, la menace granbretonne conduira le Prince Goule Wagan Shrug Tan à négocier une alliance contre nature avec les kypriotes, obligeant les hommes à faire confiance à ceux qui n'avaient jusqu'alors que le but de les coloniser. Quelques mois plus tard, les goules tiendront leur engagement. En effet, après la chute de Kyprus, une partie importante de la population de l'île se retranchera à Kessen grâce à d'antiques scaphandres autonomes fournis par les mutants...

La Société Kypriote

Disputée et dominée tour à tour par les puissants des grands royaumes d'orient et d'occident, Kyprus ne connaît de réelle accalmie que depuis deux siècles environ. Sa population se compose d'un grand nombre de grekiens de souche qui représentent l'ethnie dominante. Ces derniers, cinq fois plus nombreux que les turks, se sont accrochés à leurs racines et se veulent grekiens jusqu'au bout de leur cuisine et de leurs habitudes. Ils se cantonnent aux activités de commerce et de négoce et se réservent les meilleures places dans la société. Ce sont en quelque sorte les nantis de Kyprus. Les turks quant à eux sont fortement représentés dans les campagnes. Ils servent généralement comme serfs ou paysans. Pour finir, les spanyars occupent les places les plus enviables de la société puisque ces bourgeois tiennent les rênes du commerce et du tourisme.

La plupart des insulaires ont le teint mat bien que certains individus soient blonds. Dans les principales cités, la ségrégation par quartiers est très poussée et on peut même par endroit parler de véritable xénophobie. De même, malgré la manne touristique et les richesses de l'île, une partie de la société kypriote reste encore dépendante des productions étrangères.

Ici, tout n'est que luxure, orgies et volupté…

Le luxe et la luxure sont deux composantes essentielles du succès de Kyprus. En effet, depuis plus de quatre siècles, l'île se présente comme un lieu de villégiature privilégié pour les grands de la noblesse et de la bourgeoisie européenne. Elle nourrit leur imagination et ils l'adorent pour cela. Par exemple, il est de bon ton d'être surpris l'été, à flâner dans les rues de Nikosia. Fort de ce constat, toutes les formes de distractions se sont progressivement développées dans la capitale, des plus traditionnelles aux plus perverties. Cette diversité a largement contribué à accroître la notoriété de Kyprus et l'a rendue incontournable.

Depuis, le luxe des palais, des résidences et des hôtels n'a cessé de s'améliorer. De vastes piscines à étages ou à débordement ont littéralement envahi la cité de Nikosia. Fêtes démesurées, orgies et bacchanales se sont multipliées et s'étalent parfois sur des mois entiers. Aujourd'hui des jardins et des parcs tropicaux, financés par de généreux mécènes, ponctuent de loin en loin les rues de la capitale et offrent ainsi quelques lieux propices à la flânerie. L'inégalable qualité des services, la disponibilité et la soumission des serviteurs et des esclaves contribuent également à la magie des lieux. Que dire encore du Casino, où certains joueurs engloutissent de véritables fortunes, des plages de sable blanc ou encore de ces chambres garnies par des créatures somptueuses, venant de toutes les nations d'Europe...

Parce qu'elle suscite le rêve, Kyprus est un don des Dieux incontestable. A l'aube du 54ème siècle, elle incarne sans aucun doute le lieu de tourisme et de villégiature le plus convoité du Gotha européen. Autant de raisons pour que des aventuriers se risquent à y faire un tour, à l'occasion...

Organisation politique et militaire

En 5290, les forces armées de Kyprus sont relativement faibles et essentiellement concentrées dans les cités du sud. Avec le temps et la confirmation de la menace goule, les effectifs vont augmenter significativement, notamment avec l'arrivée d'une milice marchande à la

solde de la Guilde d'Espanyia. Cette affluence guerrière va peu à peu modifier l'atmosphère générale, les effectifs fluctuant en fonction des arrivages, de la valeur des cargaisons et des navires marchands présents dans les ports.

De son coté, l'armée régulière se résume à la garde royale du palais de Nikosia. Elle regroupe à peine plus d'une centaine de combattants placés directement sous les ordres du Roi Sbylos. Un Tercio, dispersé dans les principales cités, complète ce schéma militaire des plus sobre.

A cela s'ajoute le fait que Sbylos exerce davantage un rôle de figuration qu'un réel pouvoir monarchique. En effet ce sont bien les marchands et les notables de la Guilde d'Espanyia qui font la pluie et le beau temps sur Kyprus. Ces requins du commerce ont fait de cette terre un joyau dont ils essaient de tirer le maximum de profit.

Pour finir, la science militaire n'est présente qu'au travers des quelques rares modèles de lance-feu équipant les Tercios.

Le culte de la Déesse

Les cultes traditionnels sont quasiment absents de l'île et seules l'église Orthodox et celle du Sincère Repentir parviennent à réunir quelques adeptes. Cette dernière, malgré les efforts de l'Espanyia ne semble pas avoir de prise sur les insulaires.

En fait, c'est le fascinant culte de la Déesse Aphrodite qui rafle la vedette à toutes les autres religions. D'après une légende ancestrale, cette entité serait née de l'écume de la mer, prêt d'un rocher. Sa confrérie se compose de prêtresses et de moines guerriers, sensés protéger la réincarnation terrestre de la divinité Aphrodite.

Symbole de la beauté et de l'amour, on la prétend native de Kyprus où elle est révérée au même titre qu'une déesse. Elle connaît un rayonnement sans égal et rares sont ceux qui osent aller contre sa volonté, même si ce culte ne fait pas l'unanimité. Sur l'île, on prétend que la Déesse est dotée de fabuleux pouvoirs magiques et on la dit immortelle. En réalité, Aphrodite change de corps une fois par décennie au cours d'une cérémonie officielle pendant laquelle une Élue lui sacrifie son enveloppe charnelle.

La prétendue Déesse voyage ainsi de corps en corps depuis plus de 650 ans. Hélas, la réalité est très éloignée des croyances populaires puisque Aphrodite appartient en fait à la race mutante des Voleurs Corporels. (Consulter " Les Royaumes de l'Est I " page 81). Ces puissantes créatures ont l'effrayante capacité de s'incarner dans des corps d'emprunt dont elles consument progressivement toutes les ressources vitales. L'organisme volé se dégrade après une dizaine d'années, ce qui oblige alors le Voleur à s'incarner dans une nouvelle victime.

Par le passé, les volontaires étaient nombreuses à vouloir offrir leur enveloppe charnelle à leur divinité. Aujourd'hui, les croyances ne sont plus aussi aveugles que par le passé, obligeant souvent Aphrodite à se procurer des candidates forcées. Mais il y a plus préoccupant car sous couvert de son culte, Aphrodite sert en fait les intérêts de la toute puissante Secte du Cercle des Ténèbres. Elle récolte des fonds qui sont notamment utilisés pour soutenir les organisations du Vieux Continent. De même, on raconte que les sous-sol de son palais abritent un gigantesque labyrinthe utilisé principalement pour éliminer les opposants et les traîtres. C'est dans ce lieu sordide et insondable que tous les adversaires de la déesse finissent tôt ou tard par disparaître...

Sous ses traits candides, Aphrodite dissimule un esprit calculateur et manipulateur qui résulte de six siècles d'existence. Elle est très consensuelle et ensorcelle par sa beauté et ses manières parfaites. Malgré son apparente froideur, il émane quelque chose de magnétique et de fascinant de son regard émeraude. Cependant, un psychologue averti pourra démasquer la sorcière qui se cache derrière des traits infantiles.

Aphrodite exige abnégation et offrandes de la part de ses adorateurs. Cette manne sert à couvrir en partie les besoins de la Secte des Ténèbres en même temps qu'elle finance le culte de la Déesse sur Kyprus.

Évidemment, la majorité des coutumes et des traditions kypriotes reposent sur l'adoration d'Aphrodite. Son culte original fait partie intégrante du folklore de l'île et a comme avantage de séduire la clientèle touristique.

Personnalités Prestigieuses

Wagan Shrug Tan, Roi Goule et Commandant en Chef des Cités Marines - 287 ans

Wagan est l'un des derniers grands leaders du peuple goule. Après avoir compris la grande menace que représente l'Empire de Granbretanne pour son peuple, il décide de défendre les siens à tout prix. Combattant inspiré, il utilise alors tous les moyens à sa disposition et met en branle une formidable machine de guerre.

Wagan est un mutant particulièrement intelligent et un tantinet philosophe. Il pense que les hommes et les goules peuvent vivre en bonne intelligence pour peu que chacun y mette du sien. Ces idées modernes et séduisantes ne changent en rien sa carrure de titan et son aspect repoussant. Ainsi, son visage ressemble à celui d'un batracien monstrueux. Son crâne, très allongé, présente de nombreuses excroissances osseuses sur lesquelles des muscles puissants actionnent une mâchoire carrée. Ces points d'attache hypertrophiés déforment la partie supérieure du crâne et constituent une crête osseuse qui court jusqu'à l'extrémité inférieure de la nuque. Son corps est littéralement recouvert de tatouages tribaux et de scarifications qui traduisent son haut rang de noblesse. Quant à son haleine méphitique et à ses yeux couleur de sang, ils dérangent au premier regard.

Aujourd'hui, son poids et sa taille ont rendu Wagan incapable de se mouvoir seul hors de l'eau. Aussi, le Prince ne déplace à terre qu'à l'aide d'un immense trident, exhumé jadis des profondeurs de la Mer du Milieu.

FOR 29 **CON** 20 **TAI** 31 **INT** 16 **POU** 14 **DEX** 11 **APP** 09 **PdV** 26 **MD** +4D6
Armure : 9 points d'os et de peau épaisse.
Armes : Trident Géant à deux Mains 95%, dégâts 2d6+MD, Pds 22 - Morsure 92%, dégâts 1d10+MD - Bagarre (x2) 110%, dégâts 1d6+1+MD.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaire) 109%, Éloquence 72%, Esquiver (sous

l'eau) 46%, Langue Commune 46%, Natation 120%, Orientation 93%, Marchander 32%, Monde Naturel 81%, Sagacité 51%, Sentir/Goûter 78%.

Alliance : Sans Objet

Maître Akaneos, Agent du Bâton Runique -684 ans

Akanéos appartient à une race mutante dont le fluide s'est tari à la surface du globe et il est probablement le dernier représentant de son espèce. De morphologie humaine, sa seule différence notable réside dans son agilité surhumaine.

De son regard sauvage émane de la détermination conjuguée à une paix profonde. Ce n'est pas par hasard si cet agent du Bâton Runique a élu domicile sur Kyprus depuis presque un siècle. Il a en effet reçu la charge de surveiller les agissements d'Aphrodite afin de contrer les excès de son culte démoniaque.

En tant qu'agent du Bâton Runique, Akanéos bénéficie de sa protection. En cas de besoin, les éléments et les animaux sauvages peuvent lui venir en aide. Il sait aussi se défendre par ses propres moyens et est passé maître dans le maniement de ses deux cimeterres damasquinés.

Le Gantelet des Ancêtres

Ce gantelet est forgé dans un alliage complexe à base de cuivre. Il est recouvert de glyphes et d'icônes incompréhensibles. Artefact particulièrement convoité, il est connu pour sa capacité à stopper progressivement le vieillissement des cellules de son porteur.

En terme de jeu, cela se traduit par l'immortalité de son propriétaire, en même temps que la constitution de son porteur augmente de 1d6 points (au rythme de 1 point par mois). La contrepartie à ce pouvoir est qu'il rend définitivement stérile. Outre cela, personne n'a pu garantir sa totale innocuité. En revanche, si le Gantelet est ôté du bras de son porteur, ses cellules recommencent à vieillir normalement.

Akanéos porte le Gantelet des Ancêtres en permanence. Cet artefact, offert par le Bâton Runique, lui a donné une longévité exceptionnelle, indispensable à l'accomplissement de ses missions. Après une longue vie passée au service de son Maître, Akanéos n'aspire plus qu'au repos éternel. Mais avant de renoncer à son immortalité, il est décidé à renverser le culte d'Aphrodite et à choisir un candidat digne de porter le Gantelet des Ancêtres. Reste à trouver un Initié capable de lui succéder dans sa tâche...

FOR 18 **CON** 16 **TAI** 15 **INT** 19 **POU** 18 **DEX** 21 **APP** 09 **PdV** 16 **MD** +1D6
Armure : 1d6+2+1d6 de Cotte de Mailles et Armure Tissée.
Armes : Cimeterre Main Droite 94%, dégâts 1d8+1+MD, Pds 19 - Cimeterre Main Gauche 92%, dégâts 1d8+1+MD, Pds 19 - Revolver (6 coups) 57%, dégâts 2d6+2, PA 8, cadence de tir 2/rounds - Bagarre 58%, dégâts 1d3+MD.

Compétences : Déplacement Silencieux 84%, Écouter 95%, Éloquence 76%, Équitation 100%, Esquiver 82%, Europe 63%, Langue Commune 99%, Grimper 61%, Sauter 62%, Natation 64%, Médecine Rudimentaire 89%, Orientation 63%, Sagacité 79%, Se Cacher 100%.

Alliance : +183, - 01